MENSILE - ANNO III - N. 20

Commodore

32 PAGINE A COLORI

NUOVA FORMULA

Per VIC 20 / CBM 64 e 128

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

"smanettoni" del VIC 20 e del CBM64 è il vostro momento COLLABORATE!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-04-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

IL SORPASSO

Questo mese Program e con lei tutti i Commodoriani celebra il sorpasso allo Spectrum. La nostra rivista era nata tenendo conto delle esigenze dei moltissimi possessori del computer di zio Clive Sinclair. Ora però che la popolazione dei sinclaristi sembra essersi convertita in massa al 64 e alle sue sprites anche Program si è adeguata a questo cambiamento e dedica il retro delle sue fantastiche cassette non più a tutti gli Spectrum ma al 64. È un cambiamento che crediamo farà senz'altro piacere ai commodoriani. Chi invece è possessore di uno Spectrum a 48K potrà ancora seguirci sulle altre due riviste del gruppo dedicate anche a questo computer: Special Program e Special Playgames.

VICKISTI LEGGETE QUI!

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

3 Cambia la rivista: il 64 sostituisce lo Spectrum

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

6 Saigon - Megacorsa

7 Jazz - Big rapids

8 Sir Biss - Antica Grecia

9 Astrol Patrol - Formula Uno

10 Pedemania - The Clepper

IN QUESTO NUMERO

12 Quando il computer decide di parlare: i sintetizzatori

16 Il gioco del mese: Raid over Moscow

22 Scopriamo i segreti di Seven cities of gold

25 L'Interface 3 e le sue meraviglie

26 Daley Thompson ci riprova con Supertest

29 Vendo, compro, cerco e trovo

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

CBM 64 LATO B

1
SAIGON
Elicotteri in missione

1
MEGACORSA
Un soldato di ventura

2
JAZZ
Trovare il grisbì

2
BIG RAPIDS
In kayak sulle rapide

3
SIR BISS
Alla caccia dei topi

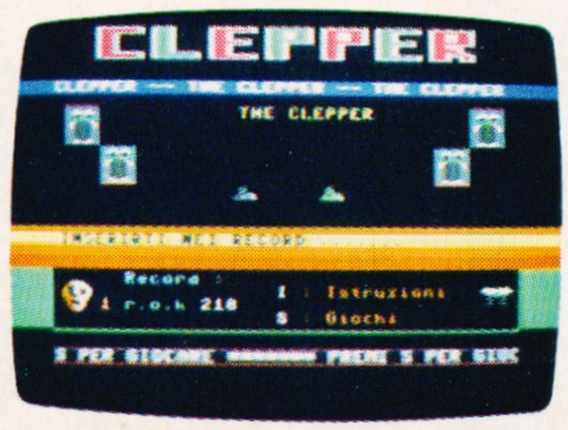
3
ANTICA GRECIA
Alla ricerca dei tesori

4
ASTROL PATROL
Una flotta spaziale
(espanso a 16K)

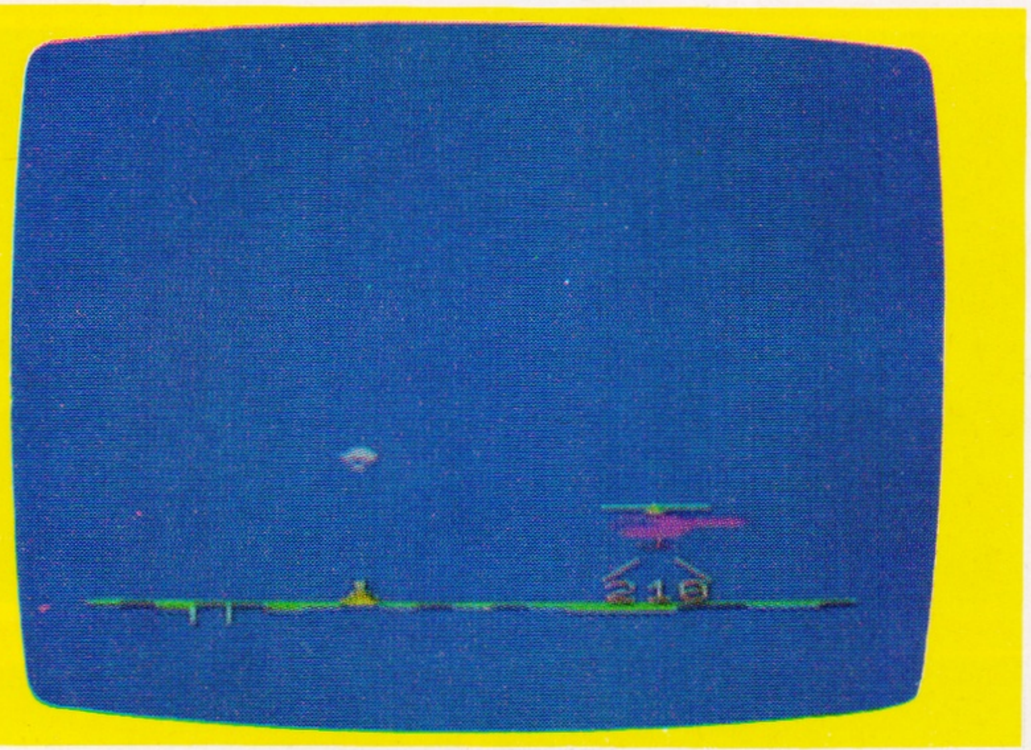
4
FORMULA UNO
Guidando una Ferrrari

5
PEDEMANIA
Il mostro divoratore
(espanso a 16K)

5
THE CLEPPER
Le sei chiavi del software



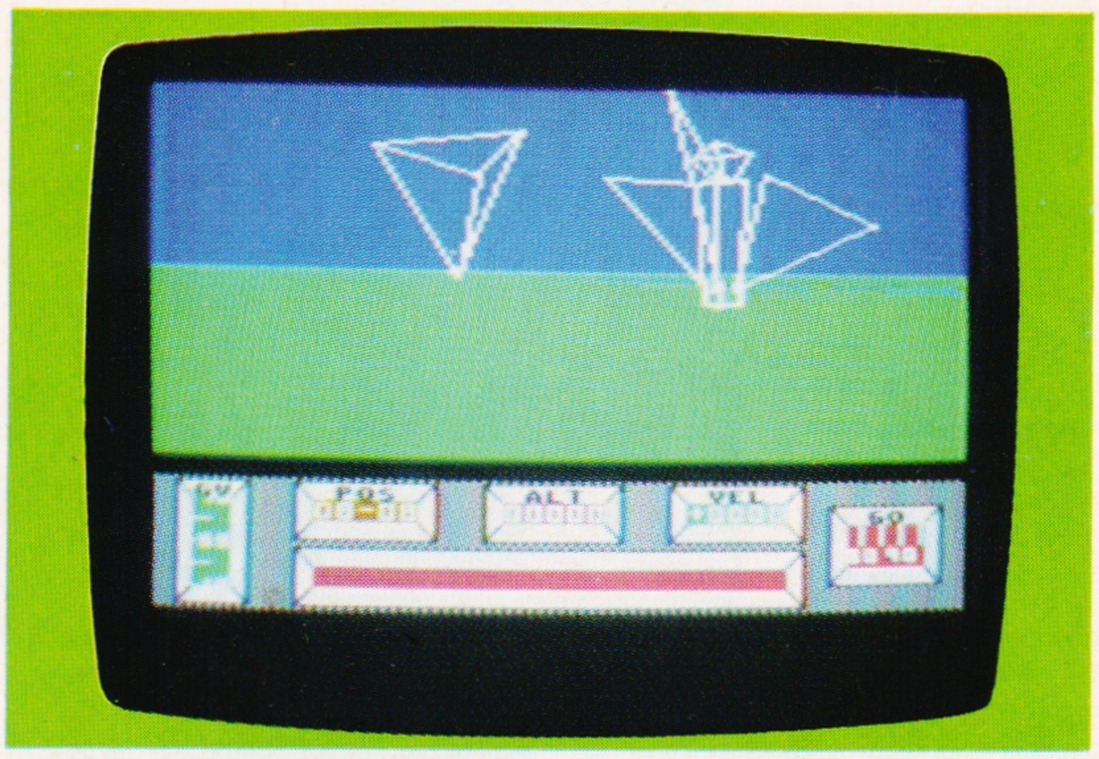
SAIGON



I tuoi alleati hanno bisogno di ricevere una serie di equipaggiamenti che permetteranno loro di fermare i missili nemici che stanno continuamente attaccando la vostra base. Questi equipaggiamenti sono stati caricati sul tuo elicottero di giorno e devono essere lanciati su un'area prestabilita. La prima fase di questa operazione si svolge di notte, quando tu dovrai difendere le linee di carburante dall'attacco nemico. Per partire dovrai tenere premuto F1 finché non raggiungerai il massimo della potenza e decollerai premendo A; per cercare di risparmiare carburante potrai tenere premuto F3. La seconda fase consiste nel difendere la tua base dalle mine paracadutate, mentre stai caricando l'equipaggiamento. Avrai a tua disposizione un preciso fucile che ti servirà per colpire le mine e per ogni mina colpita avrai un bonus di carburante. Nella terza fase dovrai portare l'equipaggiamento ai tuoi alleati per permettere loro di sconfiggere i nemici. Decolla usando F1 per raggiungere il massimo della potenza, ma stai attento perché potrai essere colpito dai missili nemici. Dopo che avrai portato a termine la tua missione torna alla base, spegni i motori premendo F3 e finalmente potrai ottenere la tua ricompensa.

A	vola in alto
Z	vola in basso
X	vola a sinistra
C	vola a destra
X	cannone a sinistra
C	cannone a destra
F7	fuoco
F1	incrementa potenza motori
F3	decrementa potenza motori

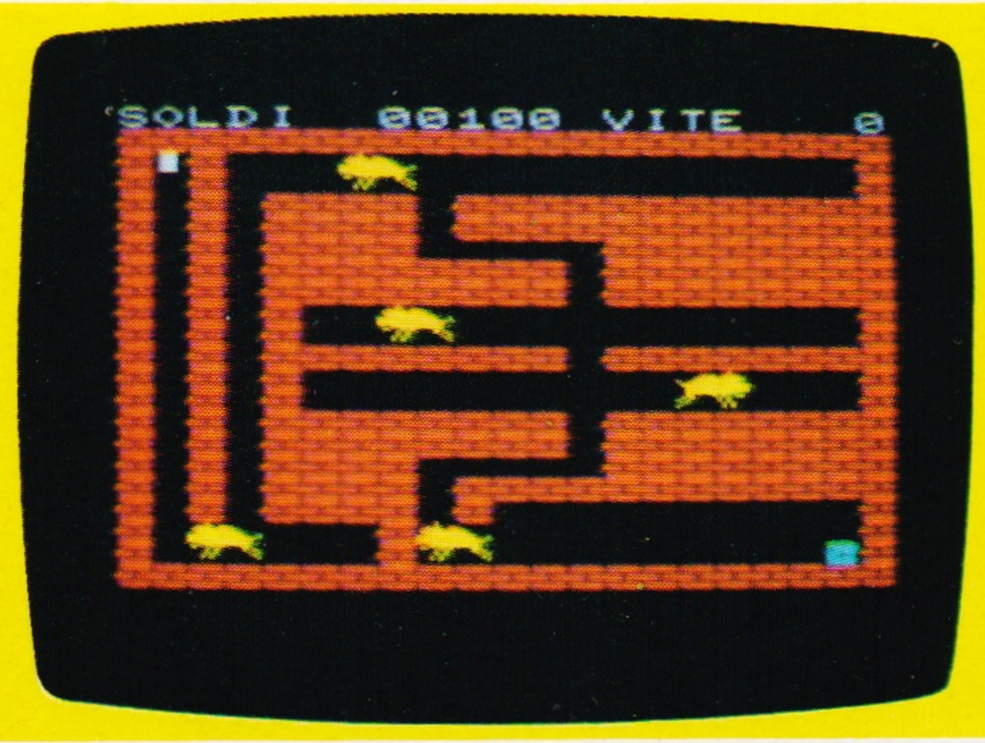
MEGACORSA



Ecco per Voi una combinazione di simulazione di volo e di combattimento in una grafica tridimensionale. Tu impersonerai il ruolo di un soldato di ventura del 21° secolo atterrato a causa di un guasto sul pianeta Targ in lotta. Dovrai usare il tuo intuito per acquisire i mezzi necessari per sopravvivere e prosperare. Vola sopra il pianeta con vari velivoli alla ricerca dei misteriosi complessi sotterranei e inserisciti nei conflitti continui tra i Palyars e i Meccanoidi. Esplorerai un nuovo pianeta dove non tutto è quello che sembra. Molti oggetti possono essere mossi sotto il tuo controllo e altri essere spostati a seconda dei tuoi desideri. Ricordati che avrai solo un amico, un uomo cibernetico, che ti guiderà in questa avventura, il cui obiettivo principale sarà la tua fuga. Non dimenticare inoltre che per muovere il tuo velivolo dovrai prima aumentare la potenza dei motori.

JOYSTICK PORTA	
B	sali a bordo
L	scendere
E	usare l'ascensore
T	prendere oggetti
D	lasciare oggetti
+ 0/9	aumenta potenza
— 0/9	diminuisce potenza
SPAZIO	freni

JAZZ



Dopo aver trascorso parecchi anni in prigione per aver rapinato una banca, vieni finalmente liberato. Ti rechi nel posto dove avevi nascosto la refurtiva e scopri che il cascinale abbandonato è stato adibito all'allevamento di tori. Questi focosi animali, senza saperlo, si trovano a fare la guardia ad un immenso tesoro e ti impediscono di arrivare a prendere i sacchetti di denaro. Muoviti veloce e con astuzia cercando di evitare questi inopportuni ed ignari guardiani. Quando finalmente sarai giunto al tuo nascondiglio, dovrai prendere un sacchetto e riportarlo al sicuro sul tuo furgone. Buona fortuna e non dimenticare che dovrai mettercela tutta se vorrai recuperare il tuo bottino.

BIG RAPIDS

Chi di voi non è mai rimasto affascinato da quegli intrepidi che a bordo delle loro canoe scendono i grandi e veloci fiumi delle Montagne Rocciose o della foresta amazzonica. Questa volta avrete la possibilità, a bordo della vostra canoa, di partecipare ad una emozionante gara di slalom tra i paletti piantati in questo fiume tropicale. La corrente è forte ma il kayak viene sballottato a destra e a sinistra, mentre insidiosi mulinelli cercano di ingoiarti nel più profondo dei fiumi.
Ma devi fare molta attenzione anche a non perdere tempo o a saltare delle porte, altrimenti verrai penalizzato? Buon vaggio e che vinca il migliore!

TASTI

VIC 20

JOYSTICK

:	alto
.	basso
Z	sinistra
X	destra

CBM 64

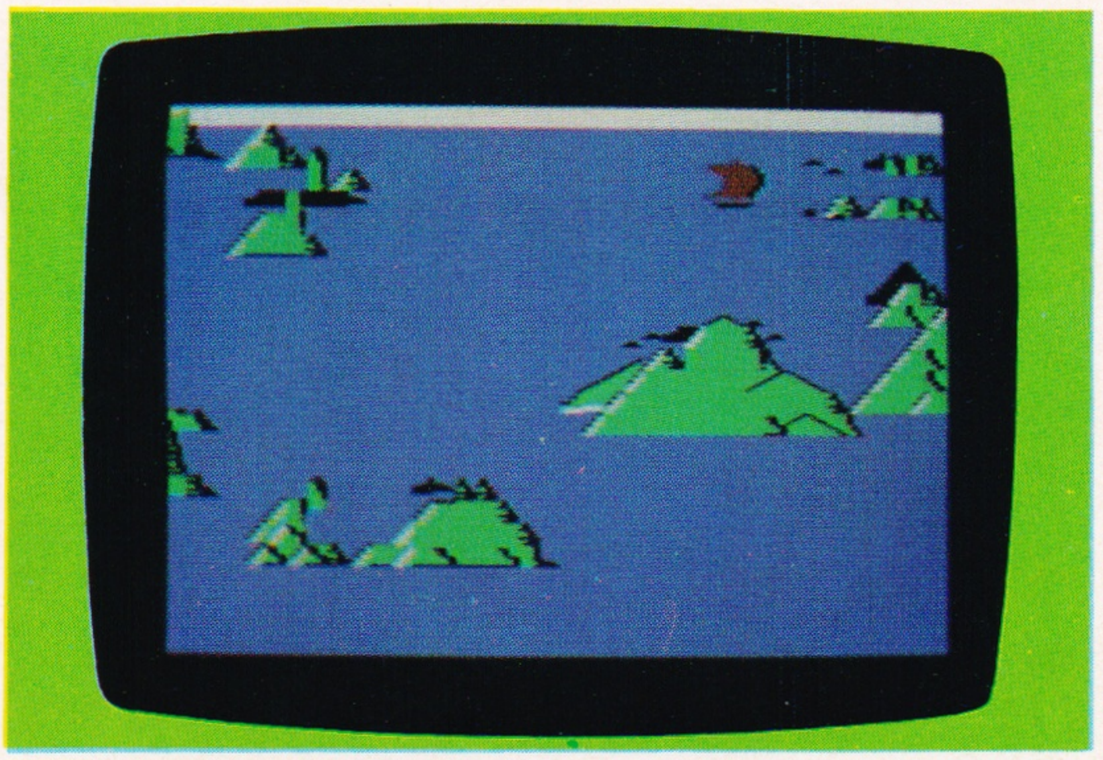
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

SIR BISS

La vita dei rettili ti piace? Ecco per te l'opportunità di essere un serpente. Ma hai fame e perciò decidi di attraversare il campo per arrivare al nascondiglio dei topi e nutrirti di loro. Ma attento, perché nel campo ci sono quattro donnole che cercheranno di renderti la vita dura impedendoti di arrivare alla tua destinazione. Muoviti rapidamente e nasconditi dietro i cespugli, affinché i tuoi nemici non possano vederti. Ma anche quando avrai mangiato il topo e cercherai di tornare a casa, le donnole faranno di tutto per acchiapparti. Riuscirai ad averla vinta tu?

ANTICA GRECIA



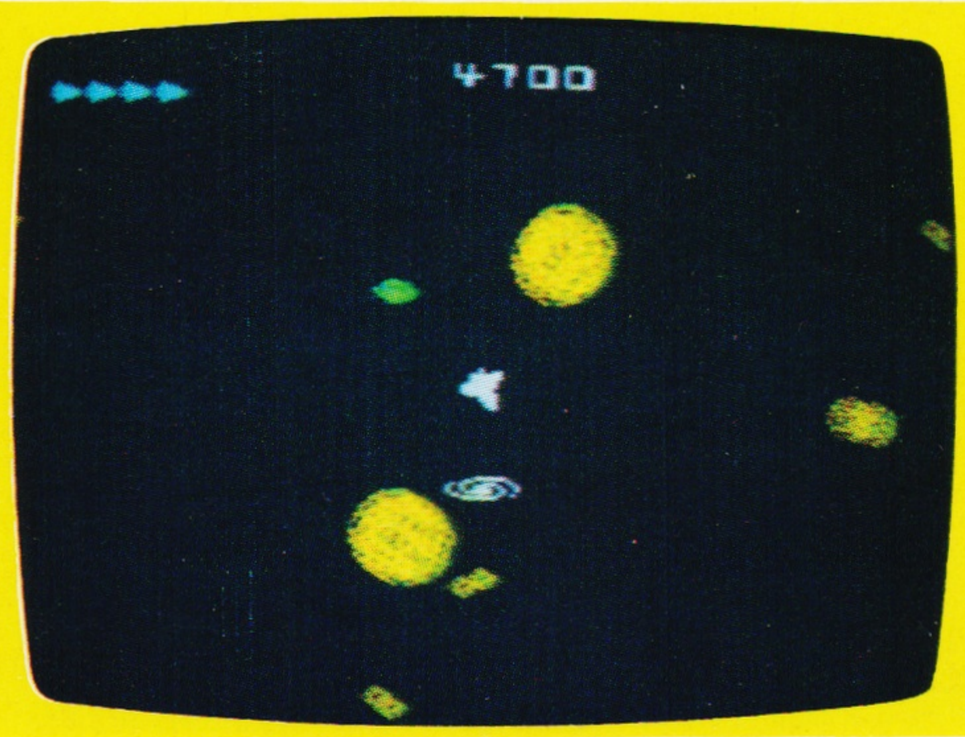
Il paesaggio che ti circonda in questa emozionante avventura è quello del mar Egeo, con le sue numerose isolette dove gli antichi greci hanno nascosto infiniti tesori. A bordo della tua nave a vela dovrai fermarti nei golfi delle varie isolette e decidere se inoltrarti alla ricerca o no dei preziosi oggetti che possono essere stati sotterrati dagli antichi. Ma fai molta attenzione e che gli dei ti guidino nella tua scelta infatti sulle isole potrai cadere preda di tiranni o mostri giganteschi che potranno far cadere a picco la tua nave. Non dimenticarti che per ogni tesoro che avrai scovato otterrai un premio in denaro e potrai perciò diventare molto ricco. Il tuo viaggio potrà diventare più emozionante soprattutto quando le furie della natura, il Dio temporanea e il Dio dei fulmini cercheranno di renderti dura la vita.

VIC 20 TASTI

JOYSTICK	
:	alto
.	basso
Z	sinistra
X	destra

JOYSTICK PORTA 1 e 2	
1 - 2	numero giocatori
F1	inizio gioco
FUOCO	per continuare

ASTROL PATROL



Sei il comandante di una flotta di distruttori che deve salvare degli scienziati intrappolati su Giove. Ma nel portare a termine la tua missione dovrai anche sorvegliare l'astronave madre e perciò invii una navetta alla volta per aprire un passaggio tra le lune di Giove. Ma i tuoi subalterni devono anche preoccuparsi di non farsi colpire dagli UFO e devono invece distruggerli. Dovrai stare anche molto attento ai Golgoni, che possono minacciare la tua flotta e Voi non potete danneggiarli. Buon fortuna e, mi raccomando, lotta all'ultimo respiro!

VIC 20

TASTI

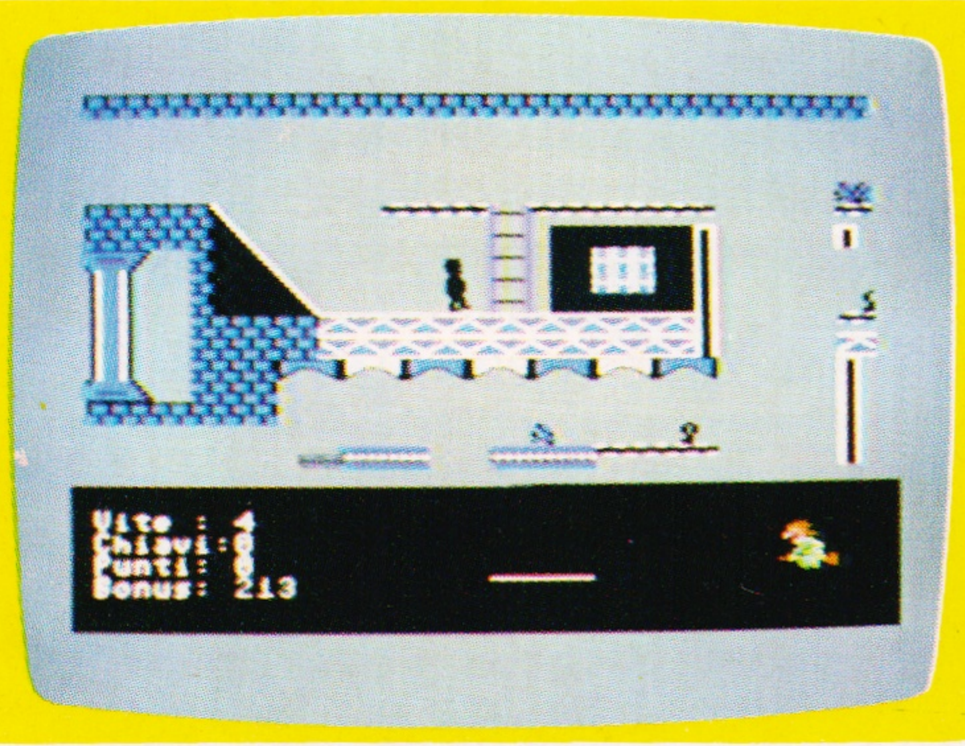
JOYSTICK	
A	sinistra
D	destra
S	bombe fotoniche
F1	avanti

FORMULA UNO

Questo eccitante programma è composto di due parti per 1 o 2 giocatori e riunisce il costruire il circuito ad un'ottima simulazione di gara. Come prima operazione dovrai segnare la linea di partenza e di arrivo muovendo con i tasti di cursore la croce che si trova al centro dello schermo. Dopo di chè costruirai il circuito che preferisci usando i vari pezzi che vedrai sulla parte alta dello schermo, scegliendoli dopo aver posizionato la freccia e premendo fuoco o return, chiudendo il circuito con la linea di arrivo e premendo F7. Se avrai commesso qualche errore usa F3 per togliere l'ultimo pezzo aggiunto. Se vorrai cancellare tutto il circuito premi F1. Dopo che avrai completato il tuo schema potrai scegliere la lunghezza del circuito in giri (da 1 a 99 + RETURN) e se il secondo giocatore è il computer potrai scegliere un grado di vantaggio da 1 a 3. Il giocatore 1 guiderà l'auto rossa, mentre il giocatore 2 avrà l'auto gialla. Ma ecco che appena la bandiera si abbassa i concorrenti partono e dovranno gareggiare poi il numero di giri indicato sullo schermo stando ben attenti a non urtare nè l'erba, nè altre auto, mentre dovrai ricordarti che nella chicane potrà passare una sola auto. Non dimenticarti inoltre che in qualunque momento potrai decidere di smettere di correre premendo F3.

JOYSTICK PORTA 2 giocatore 1 JOYSTICK PORTA 1 giocatore 2	
AVANTI	accelera
INDIETRO	frena
SINISTRA	svolta sinistra
DESTRA	svolta destra
D	giocatore 1 accelera
X	» » 1 frena
SHIFT	» » 1 sinistra
Z	» » 1 destra
;	» » 2 accelera
/	» » 2 frena
>	» » 2 sinistra
<	» » 2 destra

PEDEMANIA



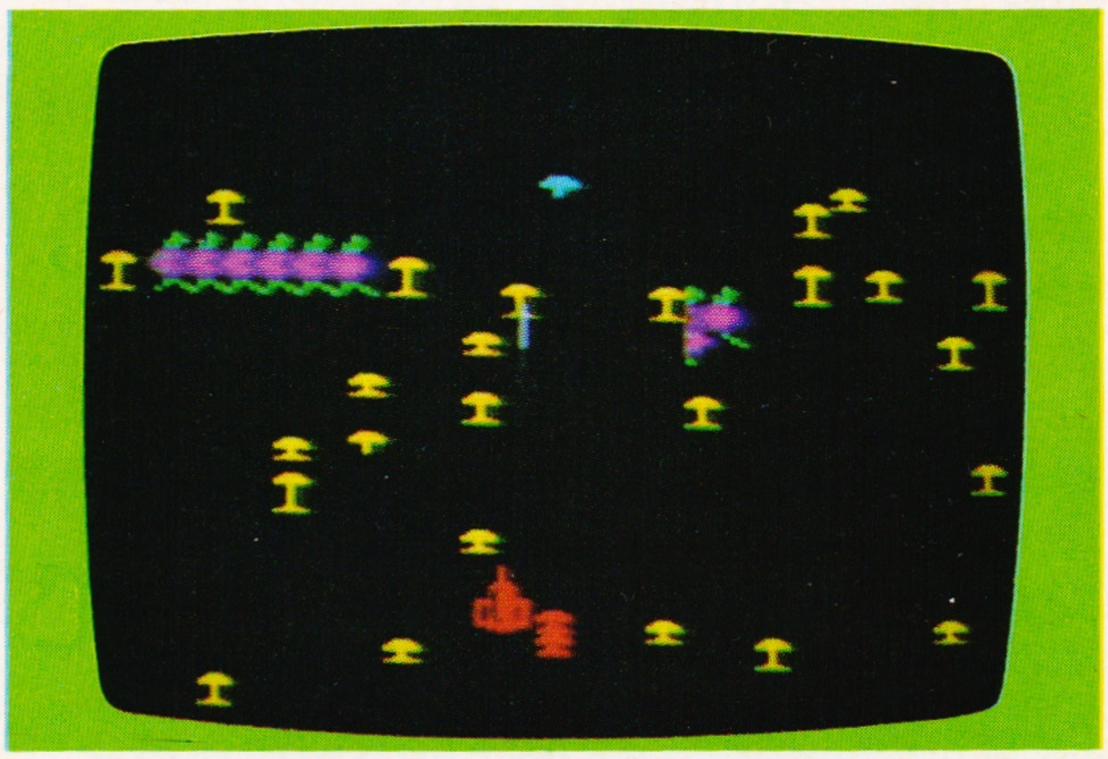
Nel bel mezzo dell'estate, quando il giardino è tutto un brusio di insetti: vespe, mosche e moscerini, un mostro funghicida mutante avanza inesorabile verso di te divorando tutto ciò che si trova sul suo cammino. La distruzione del mostro e di altri insetti è categorica e dal contatto fisico deriva inesorabilmente la morte. Una pulce dei funghi aiuta il mostro a viaggiare sempre più veloce verso di te, perché ogni volta che tocca un fungo il vorace predatore cambia direzione muovendosi senza sparire. Dovrai ditruggere i 10 segmenti di cui è composto per passare allo schema successivo. Ricordati che avrai solo 4 vite a disposizione e che dovrai combattere anche la lumaca e il ragno.

VIC 20

TASTI

JOYSTICK	
A/Y	alto
G	sinistra
H	destra
Z/B	basso
SPAZIO	fuoco

THE CLEPPER



Tutti gli sprotettori di giochi per computer sono stati catturati da una ditta di software particolarmente crudele. La tua missione consisterà nell'invetigare nella fabbrica e per gli uffici alla ricerca delle 6 chiavi che ti permetteranno di liberare i geni della sprotezione. Ma stai attento a non toccare i fiori o le mine, perché i tuoi nemici li hanno disseminati ovunque per farti la pelle. Fai molta attenzione anche ai tapis roulant e alle scale mobili che ti portano dove tu non vorresti mai andare. Ricordati comunque che tutte le volte che ti troverai in una situazione senza via di uscita, con il tempo che corre inesorabile, potrai decidere di premere la barra di spazio per suicidarti e ricominciare dall'ultima situazione in cui ti sei trovato. Non dimenticare, inoltre, che ogni volta che afferrerai una chiave otterrai un bonus.

JOYSTICK PORTA 1	
S	inizio gioco

È IN EDICOLA!

GOLDEN PROGRAM

18 GIOCHI

12 UTILITY

2 TOTO SISTEMI PER DIVENTARE MILIARDARI

1 CASSETTA VERGINE PER IL FAI-DA-TE

PER IL VOSTRO CBM 64

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE E SOPRATTUTTO PER GIOCARE PER 30 GIORNI 30...

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

QUANDO IL COMPUTER PARLA: I SINTETIZZATORI DI VOCE

Buongiorno sono il vostro computer. Ce lo possiamo sentir dire ora anche dai nostri più semplici elaboratori da casa, i cosiddetti home computer. È un pezzo che questo tipo di apparecchi è apparso sul mercato ma solo ultimamente sono stati perfezionati facendo assomigliare il computerese alla lingua umana. Normalmente i processori-voce sono venduti sotto forma di cartuccia che si inserisce direttamente nell'entrata utente e che dispone di un cavetto dotato di una spina che s'inserisce nell'ingresso audio/video accanto alla presa dell'antenna del televisore. A questo punto, attenzione: non inserite né togliete mai nulla di ciò che va inserito nell'espansione cartuccia o nell'entrata utente senza prima spegnere. In caso contrario, potreste danneggiare la cartuccia o il computer. Assicuratevi anche che il tutto sia girato dalla parte giusta.

Il **Chatterbox** della William Stuart Systems venne prodotto nel 1980 per gli ormai estinti U.K. 101 e i Superboard D.I.Y. Computers, ed è stato recentemente modernizzato per essere usato con il CBM 64. Il Chatterbox è in un certo qual senso insolito, in quanto ha un amplificatore e un altoparlante incorporati. È alloggiato in una graziosa scatola di ABS delle dimensioni di circa cm. 18x10x5 e si collega al computer con un cavetto volante e con un connettore a pettine che s'inserisce nell'entrata espansione. In cima alla scatola ci sono tre prese per l'output agli amplificatori e agli altoparlanti esterni nonché per l'input del sistema riconoscimento voce della William Stuart, noto come **Big Ears**. Il Chatterbox non ha un vocabolario, e il sistema operativo va immesso via tastiera. Si tratta comunque di appena poche righe di Basic, e presenta il vantaggio di poter essere incorporato in un programma più esteso. Le parole da pronunciare si possono immettere usando degli allofoni oppure, più direttamente, immettendo un codice numerico di due cifre per ogni allofono. I codici numerici e gli mnemonici sono separati da virgole, come in un'istruzione. Anche le pause e le intonazioni sono espresse sotto forma di codice numerico. È sempre necessario concludere una parola o una frase con una pausa, se non si vuole che l'ultimo allofono continui ad essere pronunciato all'infinito. Tutte le parole e le frasi sono contenute in stringhe, che possono essere trattate da tutti i comandi gestione stringa del 64. Grazie all'amplificatore e all'altoparlante incorporati, il Chatterbox produce una voce molto chiara, pur entro i limiti di un sistema basato sugli allofoni.

Big Ears è contenuto in una scatola metallica nera delle dimensioni di circa cm. 18x10x5 con un pannello frontale di alluminio satinato. L'unità viene fornita con un microfono Altai a condensatore dielettrico con basamento, un cavetto che si inserisce nell'interfaccia tramite la presa fono e un cavetto coassiale con una spina DIN a

cinque punte a ciascuna estremità e che può essere predisposto tanto ad inserirsi direttamente nel 64 che a interfacciare con il 64 tramite l'unità voce Chatterbox. Il sistema operativo del Big Ears è contenuto in un programma fornito su cassetta: è formulato sotto forma di più subroutine in Basic, in modo di poter essere incorporato in un programma più ampio.
In fase di prova il programma marcerà così com'è, e dopo il caricamento e l'inizializzazione vi sarà chiesto se desiderate che l'unità impari una parola nuova o che provi quelle già memorizzate. Perché impari una parola nuova, le si assegna un numero parola e la si digita. Vi viene poi chiesto di pronunciare la parola al microfono: dovrete fare ciò per quattro volte, con la massima chiarezza e precisione possibili, in modo che il programma possa formarsi un voice print di massima per ogni input parola. Introdotte due o più parole, potete procedere a un test del sistema. Al segnale, pronunciate la parola al microfono: il programma confronterà poi l'input del vostro voice print e le massime conservate in memoria e si spera che trovi la parola giusta!

Il sistema Stuart è forse il più rozzo tra tutti quelli provati, e questo potrebbe rendere un po' difficili i suoi rapporti con l'utente. D'altro canto, ciò significa anche che col suo sistema operativo potete concedervi delle libertà che unità più sofisticate non vi consentirebbero, e questo potrebbe essere un incentivo per il programmatore esperto.

Vediamo ora due marche di sintetizzatori di voce del tipo a cartuccia: lo **Speakeazy** della J.C.B. Microsystems e lo Speech 64 della DK/Currah. Cominciamo dallo Speakeazy. La cartuccia è una scatoletta nera grande la metà di un pacchetto di sigarette, corredata di un manuale di 23 pagine. All'accensione, al solito marchio Commodore fa seguito un messaggio-copyright che ci avverte che lo Speakeazy è acceso e funzionante. Lo Speakeazy si basa sullo speech processor chip SP 0256 della General Instruments, che simula elettronicamente la voce a partire da 64 allofoni. Gli allofoni sono singoli suoni vocali sulla base dei quali si può costruire qualsiasi parola della lingua inglese. Proprio qui sta il pregio e il difetto di questo sistema: nel digitare la parola che il processor deve pronunciare, non bisogna pensare a come si scrive una parola, ma a come si dice. Insomma, la parola va immessa in una forma fonetica che il processor possa capire. Nel caso dello Speakeazy, ciò significa l'immissione di ogni allofono (di solito in comando di due lettere) separato da virgole e concluso da un numero compreso tra 1 e 5 per determinare la lunghezza della pausa tra parola e parola.

Per ovviare a questo problema, la J.C.B. ha incluso un vocabolario di circa 200 delle parole di uso più comune: queste parole si possono immettere in inglese normale, ma ciò causa un altro problema. Per avere accesso al vocabolario occorre usare il comando SAY, mentre gli allofoni richiedono il comando SPEAK. Per superare questo inconveniente, la J.C.B. ha incluso un altro comando, ADD, che permette di usare insieme SAY e SPEAK, come in questo esempio tratto dal manuale: ADD; SAY "HELLO,4"; SPEAKA$; SAY "HOW,4, R,4,U,4"; SPEAKA$.

Essendo A$ già stato definito in allofoni, in questo esempio John, A-= JH,AA,NNI,4. Così il computer direbbe "Hello John, how are you John". Come si può vedere, si tratta di un sistema complicato, e se l'utente volesse immettere un nome nel programma gli sarebbe ovviamente necessario saperlo immettere sotto forma di allofoni. Tuttavia, tra gli speech processors provati, lo Speakeazy è certamente quello che regge la programmazione più strutturata, permettendo l'uso di proposizioni ad istruzioni multiple e l'uso di parole-chiave extra come ADD e WAIT per controllare l'unità centrale mentre lo Speakeazy lavora. Nel campo della gestione dei numeri, lo Speakeazy esce vincitore di parecchie lunghezze: è il solo a sapere interpretare e pronunciare un numero come una persona! Ad esempio, tutti gli altri modelli, con il seguente programma:

```
IOSC=180
20 SPEAKSC
```

(oppure il comando più adatto a quel particolare modello), finirebbero col dire "uno otto zero", mentre lo Speakeazy dice "centottanta". A mio parere, lo Speakeazy emerge proprio per la sua sofisticata programmabilità e per la sua capacità di gestione numerica. È questa la cartuccia che sceglierei per programmare la miglior voce esistente in un gioco in cui l'utente non deve far altro che ascoltare e capire ciò che si dice.

Lo **Speech 64** della DK Currah è una vera delizia per l'utente. La cartuccia è appena un po' più grande di quella della J.C.B. e ha una forma anatomica che ne facilita l'inserimento e la rimozione. La Currah si è avventurata nel mercato degli speech processor con il Microspeech per lo Spectrum. Lo Speech 64 tuttavia rappresenta un grosso miglioramento rispetto la versione Spectrum, in quanto la maggior parte delle parole inglesi può essere immessa nella sua forma normale. A volte ne escono delle parole strane, ma di solito è possibile correggere l'errore digitando foneticamente la parola.

DK Currah riesce a far ciò suddividendo la scrittura inglese in parti componenti riconoscibili e trasformandole negli allofoni più adatti. Certo, a volte le bizzarrie della lingua possono ingannarlo. Il manuale fa l'esempio della parola "Hawaii". Nella sua forma originale, suonerebbe "Haway-i». Questa forma può essere migliorata con una scrittura fonetica "Hawhy'ewe'", op-

pure si può ordinare al processor di usare direttamente gli allofoni mettendoli tra parentesi. La parola espressa in allofoni dev'essere in parentesi quadra, e ogni allofono in parentesi tonda. Hawaii diventebbe così [haw(ii)(ee)]. Parole scritte normalmente, foneticamente oppure sotto forma di allofoni si possono mischiare nella stessa frase e sono pronunciate grazie al normale comando Say. Gli spazi tra le parole sono creati per mezzo della punteggiatura appropriata, e possono essere cumulati per conferire più realismo al discorso. L'intonazione invece si crea usando lettere minuscole e maiuscole negli allofoni. Speech 64 è inoltre in grado di fornire due voci, una più acuta e una più bassa, per accedere alla quale è necessario aggiungere al comando SAY il suffisso ø: è quindi possibile fare in modo che il computer conversi con sé stesso (non è questo il primo sintomo di follia?). Un'altra interessante caratteristica del Currah è la sua capacità di dar voce ai tasti ogni volta che vengono premuti. Questo circuito si accende automaticamente quando il sistema viene inizializzato con il comando INIT, ma in seguito può essere acceso o spento a volontà con i comandi KOFF e KON. I numeri vengono sempre pronunciati uno per uno (cioè 180 viene pronunciato "uno otto zero") e quindi l'unità della DK Currah non è all'altezza della J.C.B. nel dare i punteggi, ma a parte questo lieve inconveniente non v'è altro che le si possa imputare. Il sintetizzatore di voce che esaminiamo ora è abbastanza strano, in quanto si basa esclusivamente sul software e si limita ad usare il chip SID del CBM 64 per produrre una voce relativamente intelliggibile. Il nome del programma, **Big Mouth**, è forse un po' esagerato. Avrebbero dovuto chiamarlo Big Nose, dato che la voce prodotta è decisamente nasale. Il tono e il tempo della voce si possono variare a volontà usando vari numeri POKE, e anche lo schermo può essere acceso o spento via POKE. Con lo schermo acceso, però, la voce risulta rallentata, mentre è molto più chiara con lo schermo spento. Pur essendo un prodotto modesto, è un software molto interessante, e costituisce un'alternativa molto economica ai sintetizzatori di voce a cassette.

Più potente è invece il Software Automatic Mouth (**SAM**), un software americano su disco. SAM permette un controllo completo della velocità, del tono, dell'intonazione e del vocabolario, ed è corredato di alcune dimostrazioni in cui canta l'inno americano, imita vecchiette e alieni sinistri e parla con varie velocità e intonazioni. Il programma è compatibile con tutte le routine in Basic e in codice macchina, e dà forse il meglio di sé stesso con la voce generata dal software anche se si può discutere sul fatto che sia superiore o no alla voce generata dallo hardware. L'Automata UK ha annunciato l'uscita di un sistema **Backchat** al prezzo di 25 sterline, ma in questo momento non è ancora possibile provarlo.

Uno dei più potenti sintetizzatori di voce sul mercato è l'**Adman Speech Maker**, che offre il meglio di tutti i sistemi possibili: ha infatti un vocabolario precostituito di 234 parole, e può anche sintetizzare parole nuove con gli allofoni. Lo Speech Maker è l'erede del primo sintetizzatore di voce Adman, ed è compatibile con il software progettato per esso, come ad esempio il 3-D Silicon Fish della Thor e il Twin Kingdom Valley della Bug Byte. È anche compatibile con il software per il **Magic Voice** Commodore, che sembra non verrà messo in commercio in grandi quantità.

Se il comando esteso VOC del Magic Voice definisce una parola assente nel vocabolario precostituito dello Speech Maker, esso farà una pausa. Le parole immesse dall'utente possono essere memorizzate su nastro e ricaricate in qualsiasi momento, e sono disponibili quattro tonalità di voce. Poiché lo Speech Maker è interrupt driven, non interferirà con la normale esecuzione dei programmi. La Adman spera che i produttori di software vorranno creare una vasta gamma di software compatibile.

Se prima di precipitarvi a comprare un sintetizzatore volete farvi un'idea di come suona una voce di sintesi basata sugli allofoni, provate a fare così: mettete tra le labbra la punta delle dita e poi agitatela in su e in giù come se voleste pronunciare una doppia "L", e contemporaneamente cercate di parlare. Cercate di non farvi vedere, però, se no penseranno che i computer vi abbiano dato alla testa!

Cristina Barigazzi

UN GIOCO AL MESE

RAID OVER MOSCOW

Raid over Moscow è uno dei migliori giochi mai scritti per il CBM 64. In questo gioco, siamo promossi al grado di comandanti di squadrone di una stazione spaziale americana preposta alla difesa dei buoni vecchi USA. I cattivi sono, guarda caso, quegli orchi dei russi, che hanno cominciato a lanciare missili balistici intercontinentali (ICBM) sulle città yankee. Prima ancora che possiamo cercare sul manuale come si fa a dare inizio ai negoziati di pace, un missile nucleare è già sul punto di colpire una delle perle d'America.
Per prima cosa dobbiamo lasciare l'hangar della Nave madre: non è facile, ma presto ci si fa la mano. Una volta usciti dall'hangar, lo schermo ci mostra un'immagine aerea dell'emisfero settentrionale, immagine grazie alla quale potremo portare la nostra nave verso l'area da cui provengono i lanci.
Ci avviciniamo ora a bassa quota all'obiettivo, su uno sfondo che somiglia molto a quello di **Zaxxon** anche se in questo caso lo schermo scrolla in senso orizzontale. Una volta evitati i carri armati, i missili contraerei (SAM) e cosi via, dobbiamo distruggere cinque postazioni d'artiglieria: possiamo provare a distruggerle tutte e cinque in un sol colpo, se ce ne sentiamo

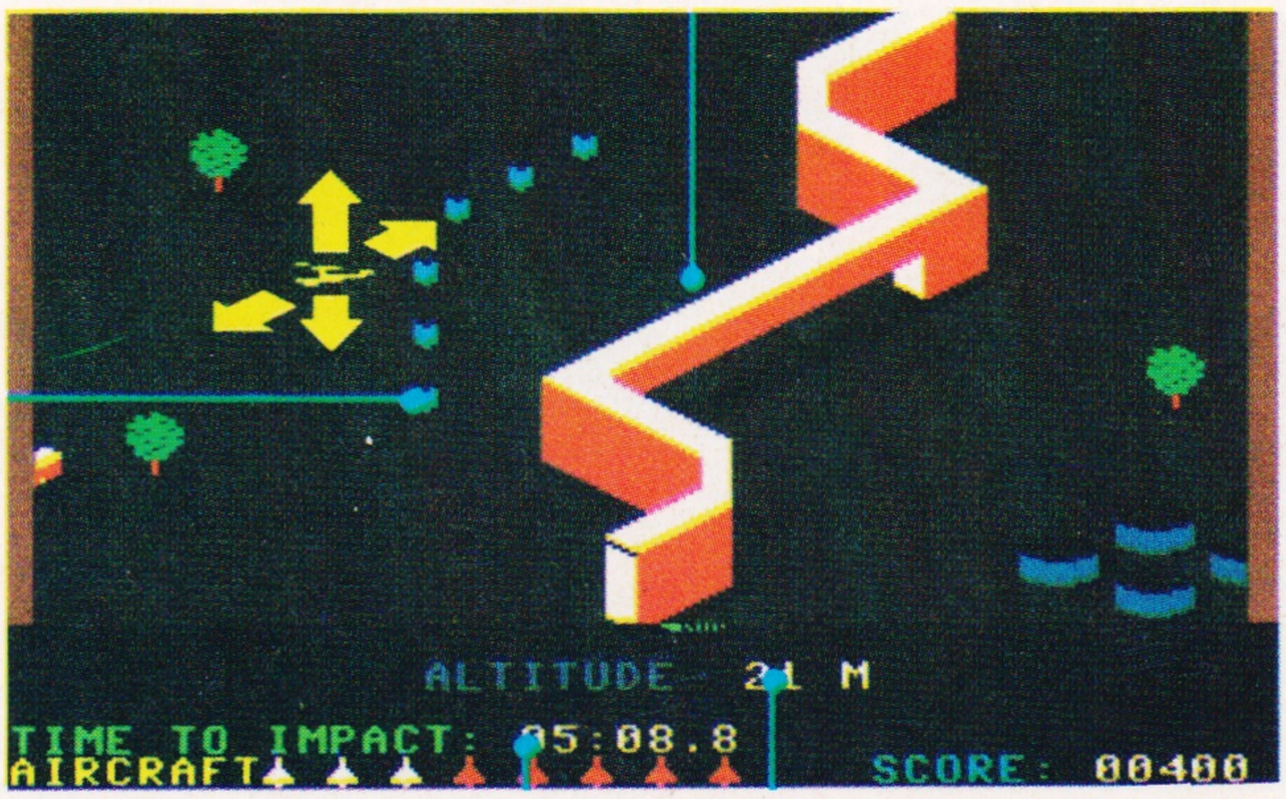
in grado. Ma se il tempo stringe sarà meglio attaccare la postazione centrale: ciò fermerà il cronometro e ci permetterà di passare alla fase successiva.
Per avere accesso al centro di difesa sovietico non basta bussare alla porta: bisogna far saltare i cancelli e le torri dell'edificio, schivando il fuoco dei cecchini nemici. Finalmente, però, vi troverete faccia a faccia col robot che mantiene a temperatura costante il nocciolo nucleare nella sala del reattore: fatelo fuori con quattro colpi del vostro disco (simile a quello di **Tron**) ed impedirete il 'Big Bang'. Missione compiuta!

Fase 1

1 - Avete nove navi a vostra disposizione, e potete lanciarne quante ne volete in una volta sola; potete anche guidare una sola nave per volta, e in questo caso le navi già lanciate appariranno come chiazze gravitanti attorno alla Nave madre.
2 - Ecco le città americane minacciate. La città presa di mira (in questo caso Atlanta) lampeggia all'avvicinarsi del missile.
3 - Questa indicazione è completamente inutile, poiché c'è **sempre** un lancio del nemico individuato!
4 - Indica quante navi vi sono rimaste; come si può vedere dalle sagome illuminate, ve ne sono rimaste solo due delle nove iniziali.
5 - Questa sì che è un'indicazione fondamentale, il tempo che resta prima che il missile giunga al bersaglio. Il tempo iniziale dipende dalla distanza tra il punto di lancio e la città bersaglio. Dovrete essere molto pronti: il tempo vola, e non appena raggiunge lo zero... BUM!, la città bersaglio scompare in una nuvola a forma di fungo.
6 - Questo è il vostro punteggio. Chi fa scontrare le navi mentre escono dalla Nave madre non ha diritto a dei punti.. è per questo che avete un punteggio così disastroso!
7 - Come le città americane, anche quelle sovietiche figurano in nero sulla mappa (non vi ricordano le basi degli **Space Invaders**?). Il punto di lancio che dovete distruggere (in questo caso, Minsk) appare in bianco.
8 - Questa è la Nave madre, la stazione spaziale che è sede delle vostre forze difensive. All'inizio della missione partite da qui, guidando la nave al punto di lancio dei missili sovietici.

Fase II

1 - In questo schermo dovete far uscire felicemente la vostra nave in bassa gravità dalla Nave madre... facile a dirsi ma un po'meno a farsi, almeno finché non ci si è fatta la mano. Spostate il joystick a sinistra o a destra per far girare la nave, in avanti per farla avanzare e premete il pulsante di fuoco per il movimento verticale. La nave risponde in modo realistico alla forza di inerzia, e quindi sulle prime può essere difficile da controllare.
2 - Quando si lancia una nuova nave, il pilota entra da questa porta e si avvicina senza fretta alla nave. Ha tanta poca fretta



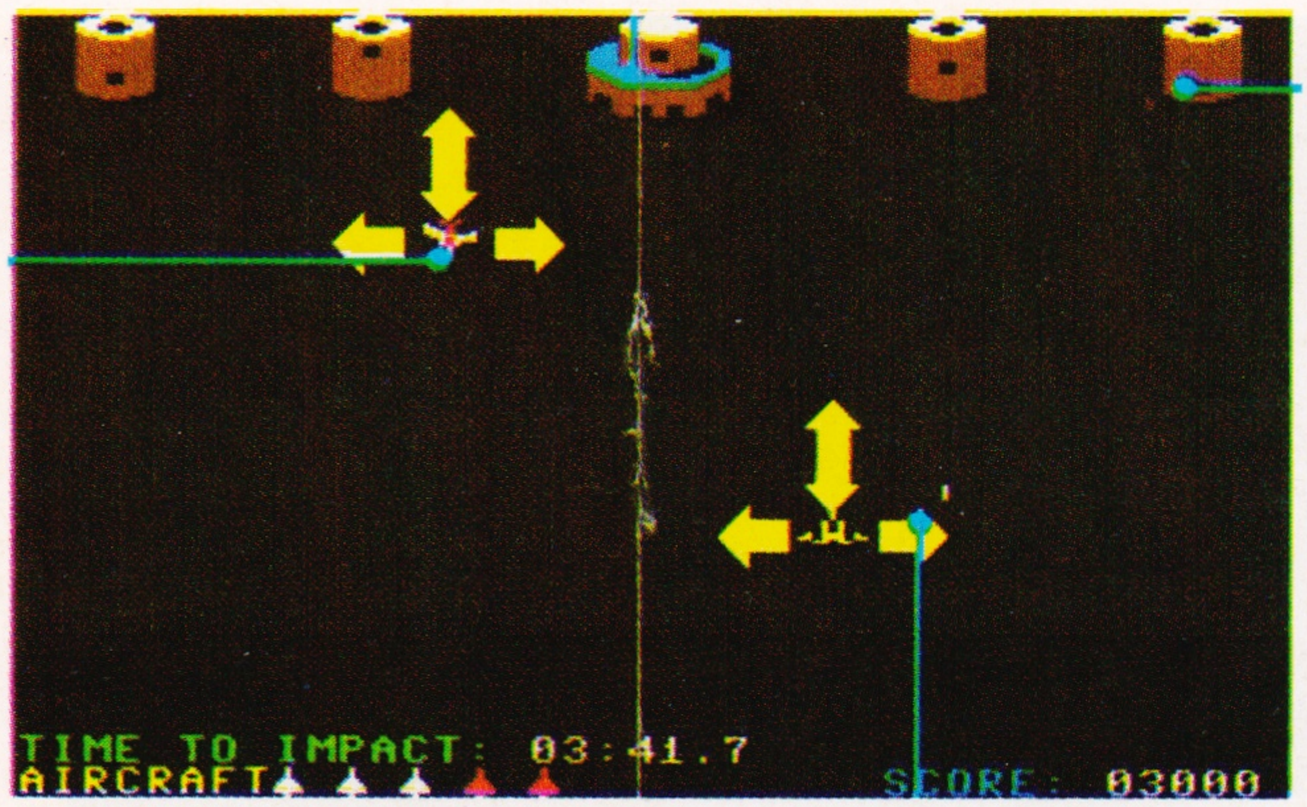
che sembra che stia portando a spasso il cane, invece di stare salvando il mondo dalla catastrofe nucleare imminente!
3 - Questa parte vi dice la velocità della nave. La x indica a che velocità state viaggiando verso destra, la y la velocità con cui avanzate (i valori negativi significano rispettivamente a sinistra e indietro). Il valore VERT indica la velocità con cui perdete o guadagnate quota: se accelerate troppo in fretta, non riuscirete a fermarvi in tempo... e probabilmente finirete spiaccicati sulle pareti dell'hangar.
4 - Queste cifre vi dicono dove si trova la nave rispetto alla piattaforma di lancio. La coordinata x indica se siete a destra o a sinistra (un valore negativo significa che siete a sinistra) e la coordinata y mostra a che distanza le siete davanti o dietro (un valore negativo significa che siete dietro). le cifre dell'altitudine indicano a quale distanza dal suolo è la nave. Se volete uscire, dovete restare ad almeno un paio di metri di distanza dal pavimento dell'hangar.
5 - In fondo all'hangar c'è un campo di forza letale: attenti a non perdere il controllo della nave! Il campo di forza è indicato dalle luci verso il basso dello schermo: diventano rosse se la vostra nave si avvicina troppo.
6 - Dovete aprire da soli le porte della Nave madre premendo il tasto F7, ma attendete di essere pronti: le porte rimangono aperte solo per pochi secondi, e poi si chiudono automaticamente. Soprattutto, cercate di non restare intrappolati tra le porte mentre si stanno chiudendo.

Fase III

1 - Inutile dire che in questo schermo praticamente tutto ciò che ha un'aria solida può distruggervi la nave, se siete tanto fessi da andargli addosso! Anche se in questa immagine non appare, attenzione a un certo elicottero decisamente ostile che non solo vi taglia la strada, ma vuole anche farvi a pezzetti. Per non parlare del pullman carico di contadini e dei carri armati che vi troverete davanti...
2 - Non scordatevi di tener d'occhio il tempo, se scade, è tutto finito!
3 - È importante tener d'occhio anche l'altitudine, specialmente se state per passare sotto il ponte.
4 - Per attraversare le difese perimetrali, dovete eludere gli ostacoli a terra, i missili di passaggio e le difese sovietiche. Ogni volta che salite oltre il livello del muro rischiate di venire abbattuti dai missili, che vi arrivano alle spalle, e quindi evitarli non è facile! La cosa migliore è cercare di mantenere la nave sotto il filo del muro.

Fase IV

1 - Gli aerei nemici vi inseguono, sia in orizzontale che in verticale. L'algoritmo usato qui è tuttavia semplicissimo, per cui gli aerei sono più una seccatura che un vero pericolo.
2 - Schivare un missile proveniente da una delle postazioni non è troppo difficile, però vi costringe a rallentare. Allinearsi alle postazioni a questa velocità non è facile,



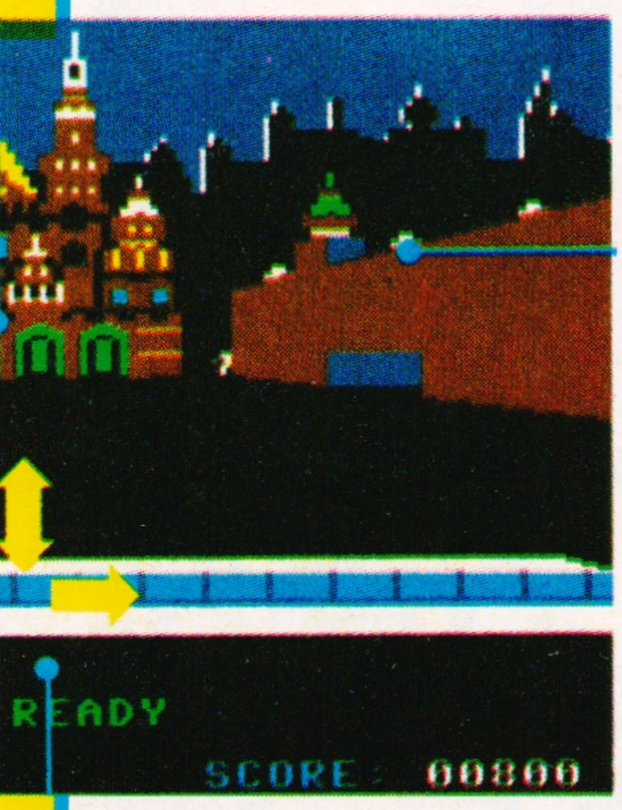
dato che si offre un bersaglio perfetto.
3 - Per distruggere le postazioni bisogna sparare in questi buchi, mica da ridere! Avete però dalla vostra il vantaggio che la nave diventa rossa e lampeggia quando è allineata sul bersaglio.
4 - Questa parte somiglia davvero a **Space Invaders**: bisogna distruggere le postazioni di artiglieria senza farsi distruggere dagli aerei sovietici né dalle postazioni stesse. Gli aerei nemici si fanno sempre più vicini finché non li abbattete, o vice versa, ovviamente!

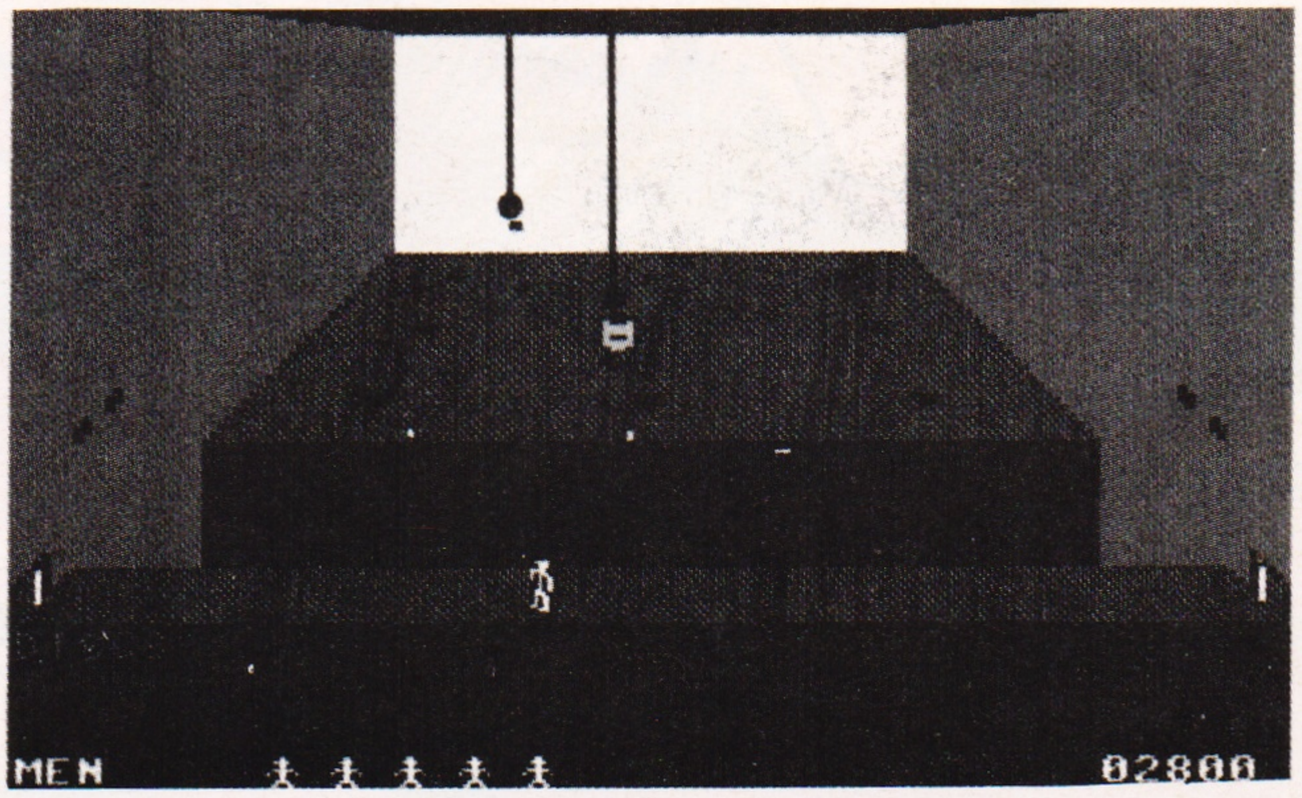
Fase V

1 - Per uscire da questo schermo e passare alla sala del reattore non dovete far altro che uccidere tutti i cecchini, abbattere tutti e cinque i cancelli e distruggere le torri. Roba da niente!
2 - Prendere bene di mira i cancelli può riuscire un po' difficile, poiché i carri armati sovietici sono programmati per intralciarvi. Distruggendo un carro, guadagnerete dei secondi preziosi prima dell'arrivo del carro successivo. Usateli saggiamente...
3 - Quando si spara a un cecchino nemico, il suo corpo esanime cade al suolo. (Si potrà anche accusare la US Gold di cattivo gusto, ma non certo di mancare di realismo!).
4 - I vostri missili hanno la tendenza ad assumere una traiettoria parabolica: dopo il lancio descrivono un arco per poi ricadere sul bersaglio. Più tirerete verso di voi il joystick prima del lancio, più in alto salirà il missile. Basta un po' di esercizio per farci la mano.
5 - Non appena uno dei vostri uomini viene colpito, un altro lo rimpiazza, fino a quando non avrete esaurito le vite. Attenti al momento in cui il vostro uomo viene rimpiazzato, poiché per alcuni secondi non potrete sparare ai cecchini. Quando lo stato di READY lampeggia sullo schermo, potete smettere di schivare la contraerea e sparare a vostra volta.
6 - Ecco un cecchino. Ogni volta che un cecchino viene ucciso, viene sostituito nel giro di più o meno un minuto: approfittate di questa pausa per cercare di abbattere le torri e i cancelli.

Fase VI

1 - Il robot è sempre in movimento, il che significa che colpirlo è difficile, specie di rimbalzo. Sì, è proprio come temevate: anche il robot vi può sparare!
2 - Per distruggere il robot dovete lanciare un disco simile a un frisbee in modo che rimbalzi sul muro di fondo e colpisca il robot. La macchia sul muro indica il punto in cui dovete scagliare il disco perché colpisca il robot.
3 - Se col vostro lancio mancate il robot, dovete correre sul fondo dello schermo per prendere il disco mentre ricade... ma dovete sbrigarvi!
4 - Se in questa fase del gioco esaurite i dischi o gli uomini siete nei guai: non farete in tempo a ripercorrere tutte le fasi e ad impedire che il missile raggiunga il primo bersaglio, Atlanta.





QUESTO MESE IN EDICOLA

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 18 - in edicola il 12 gennaio

MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 9 - in edicola il 2 gennaio

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL SPECTRUM 48 K
N. 14 - in edicola il 2 gennaio

PER IL CBM 64 E LO SPE
N. 14 - in edicola il 2 ge

PLAYGAMES TOP

INTERNATIONAL

PER IL CBM 64
N. 6 - in edicola
il 12 gennaio

SEVEN CITIES OF GOLD

The seven cities of gold, della Electronic Arts, è ambientato all'epoca della esplorazione e della colonizzazione del Nuovo Mondo: si tratta di un solitario che mette il giocatore nei panni di un esploratore spagnolo che conduce una spedizione al di là dell'Oceano Atlantico, addentrandosi nelle ignote distese dei continenti occidentali.

Seven cities è confezionato nella consueta doppia copertina delle Electronic Arts, che questa volta reca una splendida riproduzione di un dipinto spagnolo del Diciassettesimo secolo raffigurante un drammatico incontro tra indigeni e conquistadores sulle sponde del Golfo del Messico. Accluso al dischetto e alla scheda informativa c'è un manuale di dieci pagine pieno zeppo di pittoresche illustrazioni, suggerimenti sul gioco e note storiche. Il manuale fornisce persino una bibliografia dei testi consigliati per approfondire l'argomento! Scritta sotto forma di consigli agli esploratori, la documentazione è tutto sommato esauriente, anche se volutamente vaga in certi punti — per concedere all'utente la gioia e i dolori di scoprire da sé i dettagli.

Seven cities ha inizio in Spagna con un'affollata e coloratissima sequenza: tramite il joystick, il giocatore guida il proprio esploratore per le strade di una città spagnola, verso il porto. Per l'esploratore novellino, la Corona ha già organizzato una spedizione, che attende pronta al molo. Il novellino non dovrà far altro che salire a bordo e mettere le vele al vento.

Una volta lasciata la Spagna, ogni movimento della spedizione ha luogo su una mappa che scrolla al centro dello schermo e che copre un'area di circa 120 miglia. Una bussola bianca rappresenta la posizione della spedizione sulla mappa, e la direzione del movimento viene controllata tramite il joystick. Lo schermo del computer visualizza anche le informazioni concernenti lo stato della spedizione (numero dei partecipanti, settimane di cibo rimanenti), la sua posizione attuale, il mese e l'anno. Esiste inoltre uno schermo alternativo su cui vengono visualizzate la latitudine e una mappa di tutte le aree colonizzate all'interno di un quadrilatero di 960 miglia.

In terra ferma, gran parte delle spedizioni non possono portare con sé più di otto settimane di cibo, il che é un limite a quanto un esploratore si può allontanare dalle proprie navi. Le spedizioni possono viaggiare in terra ferma a tre velocità — cauta, moderata o temeraria — a ciascuna delle quali corrisponde un rischio sempre più alto di usura dei partecipanti, dovuto alle malattie e agli incidenti. Anche il terreno locale influisce sulla velocità della spedizione. Nel Nuovo Mondo, gli esploratori passano da un terreno all'altro, da una vegetazione all'altra, dalle foreste più fitte agli altopiani più impervi. Oltre ad influire sugli spostamenti, le caratteristiche del terreno sono anche importanti punti di riferimento: dato che un esploratore conosce al massimo la propria latitudine, è necessario servirsi dei punti di riferimento per evitare di perdersi. I fiumi, in particolare, sono un ottimo mezzo per penetrare in un mondo privo di strade.

Ovviamente il Nuovo Mondo era nuovo solo agli occhi degli europei, e infatti era sede di alcune delle più antiche civiltà note all'uomo. In **Seven cities** gli indigeni sono sempre radunati in villaggi, dalle rozze ca-

panne delle tribù cacciatrici alle piramidi di pietra degli aztechi e degli Incas. Quando una spedizione si imbatte in un villaggio, sullo schermo appare un ingrandimento di esso, con tanto di indigeni affacendati con un minaccioso sottofondo di tamburi. Il ritmo dei tamburi è la spia degli umori degli indigeni: più aumenta il ritmo, più aumenta la loro ostilità.

Rappresentata dalla figura di un unico conquistador, la spedizione ha inizio ai margini dell'accampamento. Per commerciare con gli indigeni, il giocatore deve guidare il conquistador attraverso il villaggio (che scrolla) a trovare il capo degli indigeni. Attenzione, però: il contatto tra il conquistador e uno qualsiasi degli indigeni causa l'immediata eliminazione dell'indigeno, rinfocolando così l'ostilità degli indigeni superstiti. Le tribù ostili, o anche quelle semplicemente curiose, tendono a circondare il conquistador. Se questi vorrà quindi trovare udienza presso il capo, bisognerà che il giocatore si dia un po' da fare col joystick. Per placare gli indigeni e aprirsi un varco tra di loro, il giocatore potrà anche distribuire doni oppure tentare di affascinarli con prodezze tecnologiche. Una volta che il capo ha accettate di commerciare, si possono barattare delle merci con cibo ed oro. Soltanto procurandosi il cibo presso gli indigeni una spedizione potrà avventurarsi lontano dalle proprie navi senza il timore di restare senza scorta. Si possono anche ingaggiare dei portatori indigeni, rendendo così possibile trasportare maggiori quantità di cibo e d'oro.

Oltre a quella commerciale, gli esploratori d'indole più marziale hanno un'altra opzione nei propri rapporti con gli indigeni — la conquista! Le spedizioni possono prendere tutto ciò che vogliono nei villaggi degli indigeni sconfitti e inoltre creare fortini e missioni lasciandosi dietro degli uomini. A parte il numero dei caduti in battaglia, il grosso inconveniente di questo approccio sta nell'aumentata ostilità dei villaggi vicini e nella possibilità di imboscata da parte degli indigeni.

Come il titolo ("Le sette citta d'oro") annuncia chiaramente, è l'oro che sta soprattutto a cuore a gran parte degli esploratori — oro che si trova nei villaggi e nelle numerose miniere nascoste sparse per il Nuovo Mondo. I portatori indigeni potranno rivelare l'ubicazione di alcune di queste miniere, ma le altre verranno scoperte solo dopo meticolose ricerche, oppure per puro caso! Di ritorno in Europa, l'oro si può usare per finanziare spedizioni più agguerrite oppure può andare a finire nei forzieri privati dell'esploratore.

Una volta che il giocatore ritenga che la sua spedizione abbia già fatto a sufficienza per un viaggio solo, potrà tornare in Spagna tra le accoglienze trionfali della folla. Sbarcato in patria, dovrà presentarsi a Palazzo! Qui la Corte valuterà l'importanza della sua impresa, conferirà titoli di nobiltà a chi ne è degno e forse deciderà di finanziare con dei prestiti delle ulteriori spedizioni. Attenzione, però: i giudizi della Corte sono severi. Personalmente, avevo esplorato il 33% del Nuovo Mondo riportando in patria l'oro di due miniere: la Corte ha giudicato la mia impresa appena passabile e mi ha congedato dal Palazzo! Tornato in Spagna, il giocatore può anche tornare a casa propria, dove troverà un sommario ed una mappa di tutte le proprie imprese precedenti. Potrà poi recarsi dai

fornitori, dove si può acquistare tutto ciò che è necessario ad altre spedizioni. Per finire, al Pub il giocatore può immortalare le proprie scoperte (cioè memorizzare il gioco) in modo eccezionalmente semplice: basta premere un tasto di funzione, attendere 15 secondi e poi, se lo si desidera, continuare a giocare senza bisogno di ricaricare il dischetto.

Seven cities presenta parecchie funzioni che si possono paragonare alle cromature delle automobili: non sono essenziali ai fini del gioco ma ne accrescono il divertimento e l'atmosfera. Ad esempio, col cambiare delle stagioni cambia anche il colore della vegetazione, che all'arrivo dell'autunno passa dal verde al marrone, si tinge di bianco con la prima nevicata e torna verde in primavera. Si noti come questi mutamenti stagionali variano al variare della latitudine. Analogamente, la quantità di cibo disponibile nei villaggi indigeni varia a seconda della stagione e dell'ubicazione del villaggio. Oltre ad una grafica e ad un'animazione eccellente, **Seven Cities** sfrutta ottimamente anche le capacità sonore del 64 con temi musicali, effetti sonori e fanfare.

Saper giocare bene a **Seven cities** è soprattutto questione di pratica, ma tuttavia alcune indicazioni d'ordine generale possono essere utili. Per prima cosa, non dovete assolutamente perdervi. Ancorate sempre le vostre navi nei pressi di un punto di riferimento, preferibilmente la foce di un fiume, e controllate sempre la latitudine prima di scendere a terra. Quando vi inoltrate in terra ferma, guidatevi sempre con i punti di riferimento, i fiumi e la latitudine. Se le cose si mettono al peggio e non capite più dove vi trovate, dirigetevi verso la costa: recuperare il proprio orientamento seguendo la costa è molto più facile che vagare alla ricerca di qualche punto di riferimento noto.

Punto secondo: la Corte non approva una politica eccessivamente violenta nei confronti degli indigeni. Se però vi sentite proprio scorrere il sangue di Scorted nelle vene, è meglio penetrare in un villaggio fingendo intenzioni amichevoli e chiedere udienza al capo: uccidete il capo e poi affrontate gli altri indigeni. Senza il capo, i villaggi di solito si arrendono dopo aver tentato una blanda resistenza. Si noti a questo proposito la precisione storica del gioco: i conquistadores erano effettivamente dei tipi poco raccomandabili.

Seven cities ha tre livelli di gioco: apprendista, esperto e maestro. In questi ultimi due livelli una spedizione poco accorta può imbattersi in una quantità di problemi: i soldati possono darsela a gambe in battaglia, il cibo può andare a male e le navi possono affondare su degli scogli sommersi. La durata della spedizione fa anche aumentare il suo consumo di cibo. I villaggi inoltre non appaiono automaticamente sullo schermo: bisogna prima scoprirli, oppure avere una guida indigena.

Oltre ai vari livelli di difficoltà, **Seven cities** offre anche un'altra opzione molto significativa — un sistema generatore di mondi! Dopo che il giocatore ha portato a termine l'esplorazione del Nuovo Mondo, il computer creerà dei mondi veramente "nuovi". Nel manuale si tiene a sottolineare che questi nuovi mondi non sono semplici accozzaglie casuali di terreni e villaggi, ma che ciascun mondo nuovo viene costruito secondo principi culturali e geologici. Solo nell'esplorazione di uno dei mondi generati dal computer il giocatore troverà un po' di quella meraviglia della scoperta che esaltava i veri esploratori del Quindicesimo secolo.

Nel 1492 Colombo era salpato dalla Spagna nella speranza di trovare una rotta più breve per raggiungere i ricchi mercanti di spezie delle Indie: non andò ovviamente così, anche se sulle prime Colombo ne era convinto. Ironia del destino, questo è anche il principale difetto di **Seven cities**: è un gioco poco speziato, senza molto sapore. Una volta che il giocatore se ne impratichisce, la meccanica del movimento, dell'esplorazione e dei commerci con gli indigeni diventa spesso più ripetitiva che appassionante.

Forse ci vorrebbe qualche altra opzione negli incontri con gli indigeni, o forse anche il verificarsi più frequente di eventi casuali — alcuni nefasti, altri provvidenziali e altri ancora semplici seccature — per rendere più variato il gioco. Tutto sommato, pur non riservando grosse emozioni **The seven cities of gold** è un gioco appassionante. Inoltre, come si può chiedere di più a un gioco che ci porta in mondi vecchi e nuovi da esplorare?

INTERFACE 3 IL MASSIMO!

Tutti ormai avranno sentito la pubblicità: la Evesham Micro Centre afferma di potervi dare per meno di quaranta sterline una macchina che può trasferire su microdrive qualsiasi programma, e tutti si saranno domandati: "Qualsiasi programma, superando tutte le protezioni? Com'è possibile?". E invece, la Evesham non esagera: l'Interface 3 carica qualsiasi gioco dal nastro al microdrive, senza eccezioni. L'esperto Franco Frey ci spiega che l'elettronica contenuta nella scatoletta è piuttosto antiquata (e anche a buon mercato), ma è il modo in cui è stata messa insieme che ne fa un capolavoro.

Per trasferire (notate come evitiamo accuratamente il verbo copiare!) un programma bisogna seguire nove fasi:

1 - Collegare l'interface 3 allo Spectrum.

2 - Caricare il gioco.

3 - Trovare una pausa del gioco (ad esempio un momento in cui il gioco si interrompe per far apparire il punteggio in display).

4 - Premere il pulsante rosso.

5 - Inserire un nastro vergine e premere un tasto qualsiasi.

6 - Tenete d'occhio la memoria di file.

7 - Staccate l'interfaccia e caricate il software di trasferimento.

8 - Seguite le richieste di caricare il file del gioco.

9 - Seguite le richieste di memorizzare il file su microdrive con una nuova testata.

Ecco fatto. L'intera operazione richiede meno di quindici minuti, e alla fine avrete una perfetta versione per microdrive del gioco, che comincia dove l'avevate interrotto.

L'apperecchio è totalmente passivo finché non premete il pulsante, quindi nessun gioco può rilevare la sua presenza. Tutti i sofisticati metodi antipirateria è come se non ci fossero, dato che non è necessario caricare il gioco dall'inizio.

Il software accluso all'interfaccia controlla persino che non ci sia del codice macchina nascosto negli schermi in via di caricamento: se non ce n'è, perché perdere dello spazio utile per memorizzare la graziosa immagine? Un altro trucchetto niente male che questa scatoletta sa fare è scattare delle istantanee di quel che c'è sullo schermo. Quando si preme il pulsante, quello schermo viene memorizzato sotto Screen.

Costando sulle quaranta sterline, l'Interface 3 è un grosso investimento, ma essendo di gran lunga il migliore di tutti i sistemi di trasferimento è certo il metodo più sicuro e veloce per riversare sul microdrive il vostro gioco preferito. Dato che avete sborsato un bel po' di soldi per computer e microdrive e che parecchie software house non si danno molto da fare per aiutarvi ad utilizzarli, si tratta di un investimento da prendere in considerazione.

Vittorio Bulgheroni

DALEY THOMPSON CI RIPROVA CON IL SUPER TEST

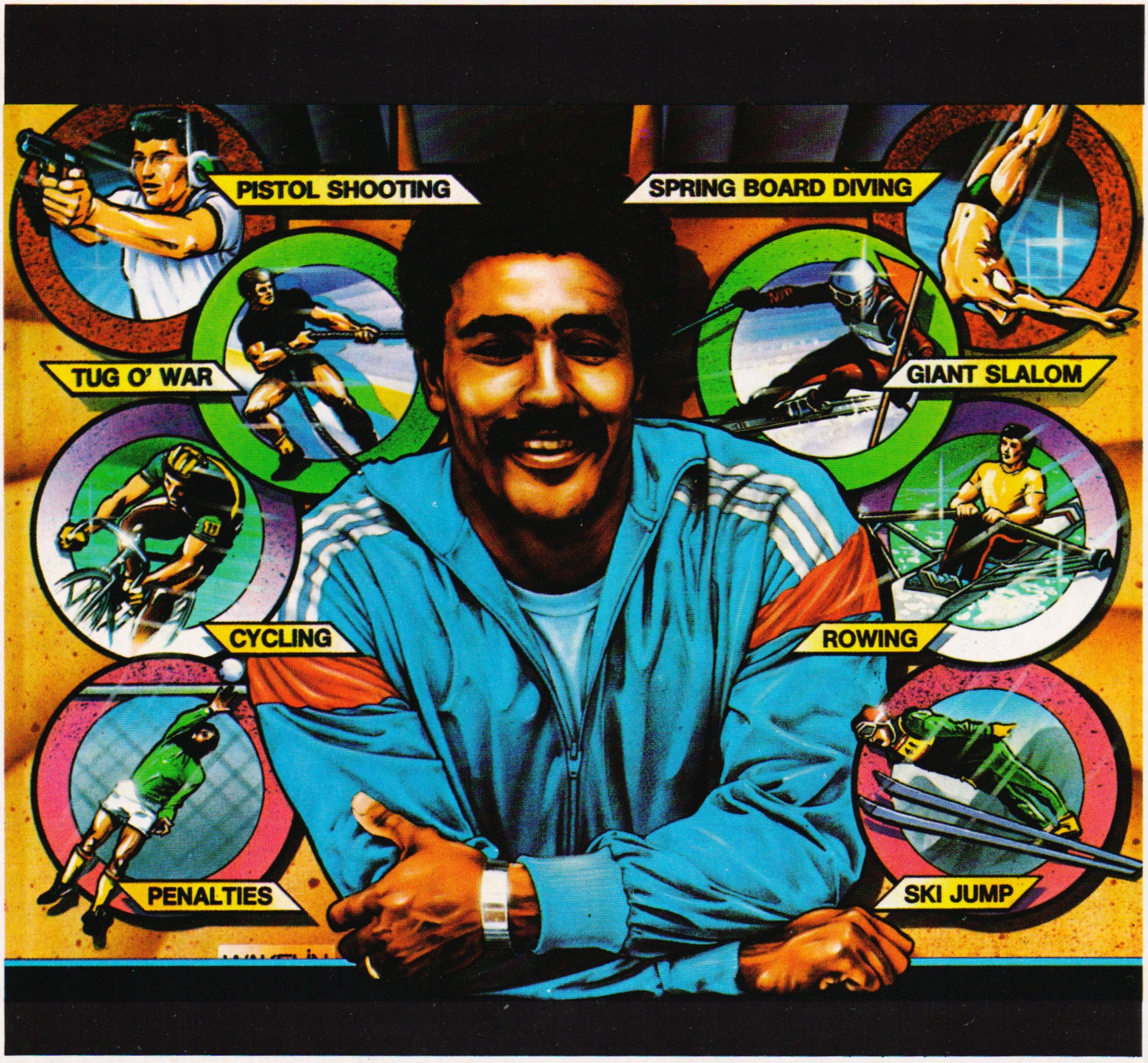
La Ocean spera che Daley Thompson, il più grande degli atleti britannici, conceda un bis dei propri grandi successi, e a questo scopo gli ha organizzato un supertest. **Daley Thompson's Super Test** come il suo predecessore **Daley Thompson's Decathlon** comprende un'ampia gamma di gare.

Decathlon si ispirava alle dieci gare dell'omonima specialità olimpica, e nella versione da bar il nostro Daley veniva mostrato in uno stadio gremito di spettatori che applaudivano ogni suo successo. Ad ogni gara, su un tabellone apparivano punteggio, tempi di qualificazione, livello d'energia e, per i salti e i lanci anche una classifica delle angolazioni.

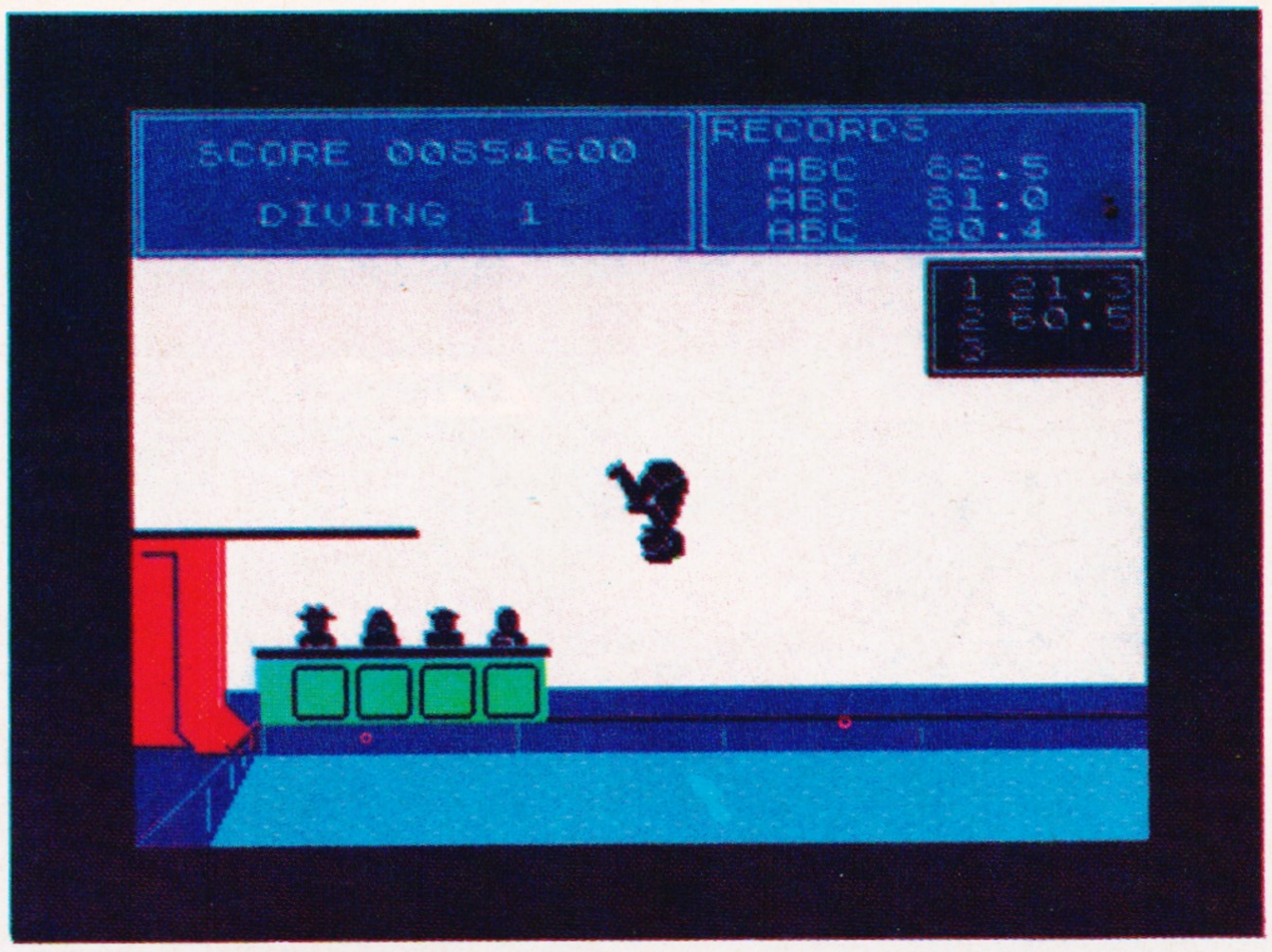
Tutte le corse venivano controllate muovendo continuamente da sinistra a destra il joystick, oppure premendo alternativamente due tasti della tastiera. Certe gare (come ad esempio i 400 metri) erano estremamente difficili, ed imponevano uno sforzo eccezionale alla coordinazione oculo-manuale.

I 1500 metri (eravamo informati che a Daley questa gara non piaceva) avevano anche un indicatore d'energia. Nei 1500 infatti non era sufficiente far sì che Daley coprisse la distanza il più velocemente possibile: facendolo correre troppo forte, le sue energie si esaurivano presto; facendolo correre troppo piano, non riusciva a qualificarsi.

Ogni gara richiedeva una buona coordinazione visiva. Nel salto in alto, ad esempio, Daley correva fino alla pedana, poi premendo un tasto lo si tratteneva finché



la sua angolazione era perfetta e infine si lasciava andare il tasto: se si azzeccava il momento giusto, Daley veleggiava a mezz'aria e infine atterrava graziosamente sulla sabbia.
Tutte le gare imponevano al giocatore uno sforzo diverso, ma personalmente credo che la più dura fossero i 400 metri. Le gare si svolgevano nell'arco di due giorni, e se ci si qualificava in tutte si veniva premiati con una scena in cui Daley appariva sul podio dei vincitori con una medaglia d'oro al collo, il tutto accompagnato dalla colonna sonora di **Momenti di gloria**.
Grazie al successo riscosso da **Decathlon**, la Ocean ha potuto mettere a frutto in **Daley Thompson's Super Test** alcune trovate che non aveva potuto applicare nel primo programma. In **Super Test** ci sono otto nuove gare, che richiedono tutte il medesimo controllo continuo tramite tastiera o joystick già impiegato in **Decathlon**. In **Super Test** c'è una gara di tuffi in cui Daley (sotto il nostro controllo) prende la rincorsa sul trampolino: per farlo tuffare si preme il tasto, e si preme di nuovo per fargli fare quanti più avvitamenti a mezz'aria è possibile e farlo cadere verticalmente nell'acqua. Una mossa falsa, e Daley farà una spanciata! La scena mostra la piscina, i giudici di gara e il tabellone del punteggio.
Nel tiro alla fune, Daley fa parte di una squadra di quattro persone che si oppone ad un'altra squadra: leggero, medio o gallo sono i tre livelli di forza tra cui si può scegliere all'inizio. Sullo schermo apparirà un indice di forza, e forse anche un limi-



te di tempo, se a questo punto la Ocean ritiene che il gioco sia ancora troppo facile! Nel tiro alla pistola vediamo solo la testa di Daley, un campo di tiro con quattro bersagli girevoli e il mirino della pistola che ci serve per prendere la mira.
Alla gara di canoa si assiste invece a volo d'uccello: osserviamo dall'alto tre canoe, una delle quali è quella di Daley. Usando i due tasti e il joystick bisogna farlo remare il più in fretta possibile. Questa gara è resa difficile e competitiva dal fatto che è la velocità di Daley a determinare quella di tutte le altre canoe: se è troppo lento, gli altri concorrenti ben presto lo supereranno.
La gara ciclistica vede invece Daley impegnato in una prova che per difficoltà non ha nulla da invidiare ai 400 metri di **Decathlon**.
La gara successiva vede invece Daley sfrecciare sul tracciato a zigzag nello slalom: tocca a noi fargli attraversare felicemente tutte le porte. La gara è vista frontalmente rispetto a Daley. Non è questa tuttavia la sola gara di sci: c'è anche una prova di salto dal trampolino. Questa gara viene osservata da un punto di vista laterale: Daley si lancia, e tocca a noi farlo saltare prima che giunga al termine del trampolino.
Per finire, ecco Daley su un campo di calcio per una gara di tiri di rigore: presa la rincorsa, Daley calcia dal dischetto, riuscirà il portiere a salvarsi?
Rispetto alla prima versione, al personaggio di Daley è stato apportato un notevole cambiamento: adesso infatti è un uomo di colore, e non un bianco. La Ocean afferma che la prima versione era stata una "distrazione", poi corretta in seguito alle proteste del pubblico.
La Ocean viene portata ad esempio per l'originalità delle proprie idee, e si dice che dietro il suo successo ci sia la mente brillante del direttore esecutivo, David Ward. "Siamo sempre aperti alle nuove idee", dice Ward, "e incoraggiamo attivamente i programmatori dilettanti a servirsi della nostra esperienza e delle nostre risorse. Molti restano intimiditi dalla quantità di lavoro e di marketing necessaria a produrre del software, ma se qualcuno viene da noi con una nuova idea lo aiutiamo. Non ci consideriamo una software house, ma una casa editrice. Una casa editrice riceve dei manoscritti e li pubblica: noi ci consideriamo degli editori, ed è in questa direzione che l'industria deve muoversi: l'incoraggiamento delle nuove idee produrrà a sua volta un'ulteriore fertilizzazione incrociata dei media."
Tutti i giochi prodotti dalla Ocean sono scritti in codice macchina, dapprima su un grosso computer commerciale. Spiega Paul Owens, che ha scritto parecchi giochi per lo Spectrum: "Gran parte delle software house ci sono obbligate. Oggigiorno i programmi richiedono tutta la memoria possibile della macchina, e questo lascia ben poco spazio per sperimentare nuove idee o cimentarsi con soluzioni diverse. Immagazzinando le minuzie sul computer più grosso, abbiamo una maggiore disponibilità per provare delle trovate inedite."

Nedo Rimini

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, -Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + 2 Cartridge + alcune cassette e riviste + libro "Come usare il tuo Vic 20" a L. 300.000 non trattabili
Sabbatini Fabio - Via S. Lucia, 5 - Viterbo - Tel. 251403

• Eccezionale! Vendo 20 videogiochi fantastici originali per ZX Spectrum 48K, tra cui Pole Position (Atari), Skool Daze, Battlezone, Knight Lore. Ogni gioco ha grafica stupenda ed è in linguaggio macchina.
Tutto a sole L. 15.000 + spese postali.
Inviare L. 500 per eventuale listino.
Scrivere o meglio telefonare a:
Visani Alberto - C.so Garibaldi, 68 - 48018 Faenza (RA) - Tel. 0546/26462-28052

• Vendo computer Commodore Vic 20 + registratore + espansione 3K/8K/16K RAM + Joystick + 120 giochi e utility + 6 cartridges (Mission Impossible, Omega Race, Clowns...) il tutto a L. 360.000.
Maggi Massimo - Via Dei Grimani, 1 - Milano - Tel. 02/428519

• Cerco espansione da 3K, compro solo se buon prezzo (VIC 20), se possibile anche da 8K.
Danilo - L.go Falvaterra, 3 - Roma - Tel. 06/7880139

• Cerco espansione da 16K per Vic 20 a prezzo trattabile. Fate in fretta!
Scrivere a:
Tomasini Mario - Via Gaspari, 6 - 21040 Gornate Olona (VA)

• Eccezionale! Vendo Vic 20 + 2 joystick + n. 1 e 2 di introduzione al Basic + 28 nastri di giochi e utility tra cui i numeri 1, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15 di Program e numeri 1, 2, 8 di Playgames + riviste + una Cartridge (favolosa) a sole L. 300.000
Cagliesi Marco - Via Dal Cortivo, 41/3 - Gampalto (VE) - Tel. 041/902142

• Cerco/compro espansione per Vic 20 da 3/8/16K oppure solo da 16K, pago bene.
Telefonare o scrivere al seguente indirizzo.
De Zorzi Enrico - Castello N. 4433 - Venezia - Tel. 041/708679

• Vendo Vic 20, espanso a 3-8-16K + 160 giochi su cassetta + 5 libri di Program e programmi + 4 cartucce gioco tra cui Sargon Chess, + 20 numeri del "mio Computer".
Introduzione basic I e II, istruzioni d'uso e cavetti.
Il tutto a L. 400.000.
Solo provincia Bologna, telefonare pomeriggio a:
Angelini Umberto - Via Legnana, 2080 - Castel San Pietro Terme - Tel. 051/949059

• Vendo Vic 20 + numerosi giochi su cassetta + cartuccia "The Count" + 3 libri (il libro del Vic 20, il mio primo libro di basic, programmare con il Vic 20) a L. 130.000 trattabili.
Ruggero Damiani - Via Pio Emanuelli, 45/50 - Roma - Tel. 06/5034272

• Vendo in blocco Vic 20 + espansione commutabile 3K/16K + registratore C2N + software vario su cassetta + 2 libri + listati vari + 4 Cartridges a L. 450.000 trattabili.
Enrico Vianello - Via Gagliardotti, 8 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/509064

• Vendo a tutti i possessori di Vic 20 e ZX Spectrum i numeri (1-2-3-4-5 di Playgames) e numeri (4-5-6-7-8-9-10) di Program. Telefonatemi.
Salvatore Zappalà - Via Trieste, 9 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 02/2136221

• Vendo Vic 20, completo di manuale, registratore, cavi TV + 4 cartucce (Garden Wars) + 10 cassette di Program e Playgames e altre. Vero affare.
Angeli Massimo - Via Manzoni, 2 - Como - Tel. 262593

• Amici vicini e lontani, vi interessano programmi super per il vostro Vic 20 (sia espanso che inespanso)? Ad esempio: Elicotteri, Totocalcio, ho persino il Turbo Tape.
Richiedete la lista. Annuncio sempre valido.
Alberto Frabetti - Via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

• Vendo Vic 20 + 4 riviste + 20 programmi + 1 utility + 4 Cartridge (Money Wars, Road Race, Sargon II Chess, Jupiter Lander) + 2 cassette vergini, il tutto con 4 mesi di vita a L. 200.000 trattabili. Telefonare ore pasti a:
Traverso Davide - Via E. Benza, 2/27 - Sestri Ponente (Genova) - Tel. 010/673188

• Compro espansione di memoria a 3/8/16K selezionabile per Vic 20 (scrivere o venire a casa ore 14.30/16.30)
Mogavero Nicolò - Via Cavour, 174 - Arezzo

• Compro/cerco espansione Per Vic 20 a 16K o 24K possibilmente che costi meno di L. 70.000 (aiutatemi).
Telefonare ore pasti.
Luca Lesca - Via Napoli, 52 - Alessandria - Tel. 0131/66166

• Vendo Vic 20 + 50 cassette + 1 cartridge + espansione 16K RAM + Paddle + Video Basic completo.
Valore L. 950.000, cedo tutto a L. 500.000.
Marco Barbi - Via dell'Olmo, 193 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 055/4481395

• Vendo per Vic 20, Spectrum C.64 programmi in L.M. versione inespanso ed espanso. Ne ho più di 500. Vasta scelta.
Buzzi Marco - Via Francesco Cigna, 79 bis - Torino - Tel. 011/854109

• Vendo Vic 20 completo di registratore espansione 3/8/16K, molti giochi (Vic Avanger, Pac Man 16K, King Kong 16K, ecc.) Massima serietà, il tutto come nuovo a sole L. 399.000 trattabili.
Lino Alfano - Via Voltri, 6 - Milano - Tel. 810058

• Vendo Vic 20 + cassette con giochi + 1 cartuccia "The Count" + libri e riviste sul Vic 20 + manuale in italiano senza registratore a L. 130.000 trattabili.
Scrivere o telefonare a:
Ruggero Damiani - Via Pio Emanuelli, 45/50 - 00143 Roma - Tel.

06/5034272

• Vendo Cartridge e Programmi per Vic 20. Lista gratuita affrancando per la risposta.
Cinzia Ceccarini - Via Di Vittorio, 10 - 58022 Follonica (GR)

• Cerco utenti Commodore Vic 20 e CBM 64 per eventuale adesione al "Commodore Club" e semplice scambio (o vendita) di Videogames. Vi raccomando telefonate!
Giovanni Caltavuturo - C.so Italia, 58 - Catania - Tel. 095/384219

• Vendo espansione 8K per Vic 20 a L. 50.000 trattabili. Oppure scambio con programmi spectrum 48K.
Bellini Carlo - Via Pontiroli, 29/4 - Bogliasco (GE) - Tel. 3471797

• Vendo per Vic 20 programma: "Come programmare". Vendo programmi: Enciclopedia Vic 20, programmi matematici, giochi a domande.
Cerco 16K RAM esp., massima serietà.
Ardi Zamani - Via G. Silla, 61 - Roma - Tel. 3761483

• Vendo numero 5 cartridge per Vic 20 fra cui: Radar Ratrace, Raid on Fort Knox, Super Mash, Pin Ball, Omega Race a L. 50.000 (tutte). Inoltre vendo 9 cassette su nastro fra cui alcuni numeri di Program a L. 45.000 (tutte) per Vic 20.
Telefonare dal lunedì al venerdì ore pasti o serali.
Piero Orsini - Via Benevento, 20/1 - Torino - Tel. 872797

• Vendo espansione da 8K RAM per Vic 20 a L. 50.000, agli acquirenti in regalo, 3 fantastici giochi per Vic 20 espanso ad 8K (con cassetta a vostro carico) solo per zona di Roma.
Alessandro Viganò - Via S. Talamo, 61 - Roma - Tel. 06/2588583

• Il "Commodore Club" per Vic 20 e CBM 64 vende (o scambia) fantastici videogames su floppy disk o su nastro. Alcuni di questi per il CBM 64: Alice, Bruce Lee, Kung Fu, Gi Joe e altri.
Giovanni Caltavuturo - C.so Italia, 58 - Catania - Tel. 095/384219

•Scambio programmi in L.M. e in linguaggio basic su cassetta per Vic 20 inespanso. Massima serietà. Rispondo a tutti.
Mandate subito la vostra lista.
Cristiano Proto - Via 123^ Fanteria, 35 - 66100 Chieti

• Vendo Vic 20 + Donkey Kong + espansione 16K RAM regolabile a L. 150.000. Vendo 127 giochi per Vic 20 a L. 1000 l'uno o in blocco a L. 120.000. Vendo 9 cartucce Vic 20 a L. 15.000 l'una.
Telefonare a:
Filippo Cioni - C. Salutati - Firenze - Tel. 6810520

• Cerco stampante per Vic 20, scrivetemi inviando francobollo, prometto di rispondere a tutti.
Inoltre vendo programma su cassetta per Vic 20 esp. a 16K, riduttore di sistemi integrali Totip, Totocalcio, Enalotto su video e stampante. Vendo a L. 20.000.
Scrivere a:
Ciro Gasparre - Via Cupacamaldoli, 12/A - 80131 Napoli

• Vendo Commodore Vic 20 a L. 100.000.
Telefonare a:
Pettinari Simone - Via Giovanni Verga, 71 - Civitanova Marche - Tel. 0733/74688

• Eccezionale! Vendo Vic 20 + registratore + joystick + Program n. 10 e 11, Playgames n. 1.
Scrivere o telefonare a:
Bralia Stefano - Via M. Di Scalvaia, 8 - 53100 Siena - Tel. 0577/

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

PROGRAM N. 20

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni** .....

287250

• Vendo Vic 20 + registratore + esp. 3/8/16K RAM + 15 cassette di Playgames e Program + 50 giochi + 2 Cartridge (Omega Race, Poker), il tutto imballato, come nuovo a L. 350.000.
Giovanni - Via Eucalipti, 19 - Roma - Tel. 2876885

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick con Auto-fire + cartridge "Poker" + 24 videogiochi su cassetta tra cui: "Quix", "Bighe", "Destroyer", "Raid" + un programma "Champ" + alcune riviste, tra cui: "20 programmi per Vic 20".
Antonio Augello - Via del legno, 69 - Trapani - Tel. 0923/66328

• Vendo e scambio più di 400 programmi su nastro (espanso e base), tra cui: Pac man, Scramble, Frogger, Galaga, Calcio, Basket.
Boidi Gianni - Cascina Boschetto - 15073 Castellazzo B. (AL)

• Cerco il numero 2 di Program e di Playgames.
Francesco Bruscagli - Viale della Repubblica, 23 - Sesto F. (Firenze) - Tel. 055/447673

• Vendo cassetta n. 1 di Program per il Vic 20 a L. 8000 + spese postali. La vendo all'attuale prezzo perché è in perfette condizioni e perché se la si richiedesse nei numeri arretrati costerebbe il doppio, cioè L. 16.000.
Alessandro Nannerini - Via A. Casella, 31 - Roma - Tel. 8313466 ore serali.

• Vero affare, vendo Vic 20 + registratore originale Commodore + Joystick + 80 cassette giochi (tra cui: Avventura, spaziali e didattici) anche 2 cartridge (Garde Wars, Gorf) + 6 libri, tra cui 2 come imparare il Basic e 3 libri con i listati a sole L. 200.000
Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:
Massimo - Via Giovanni XXIII, 47 - Domodossola (NO) - Tel. 0324/40080

• Vendo Vic 20 + Joystick + 4 Cartridge (Poker, Slot, Scacchi, Raid on Fort Knox) a sole L. 230.000 trattabili.
Per ulteriori informazioni scrivere al seguente indirizzo:
Massimo Franceschini - Via Brescia, 8 - Leno (BS)

• Vendo Vic 20 + registratore (quasi nuovo) + espansione 16K, il tutto a sole L. 300.000.
Per ulteriori informazioni telefonare dalle ore 20 alle ore 21, oppure scrivere al seguente indirizzo:
Marco Fabbri - Via Milazzo, 32 - Cervia (RA) - Tel. 0544/72030

PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER VIC 20 E CBM 64

20

PROGRAM

PROGRAM

20

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / VIC 20

	COUNTER
1 SAIGON	□□□
2 JAZZ	□□□
3 SIR BISS	□□□
4 ASTRO PATROL	□□□
5 PEDEMANIA	□□□

LATO B / CBM 64

	COUNTER
1 MEGA CORSA	□□□
2 BIG RAPIDS	□□□
3 ANTICA GRECIA	□□□
4 FORMULA 1	□□□
5 THE CLEPPER	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI